

## **Pengembangan Media *Rolling Ball* pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban**

Azizah Putri Harwito<sup>1\*</sup>, Herinto Sidik Iriansyah<sup>2</sup>, Alam S. Barkah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara

<sup>2</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Kusuma Negara

\*azizahputri39@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang disebut *Rolling Ball* dan menguji apakah layak digunakan pada pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *Rolling Ball* layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran sekolah dengan perolehan skor rata-rata dari ahli desain media 4,45, pada ahli materi 4,53, serta dari angket siswa 4,45. Dari keseluruhan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa media *Rolling Ball* pada materi Hak dan Kewajiban dikategorikan baik dan layak.

Kata kunci: materi hak dan kewajiban, media *rolling ball*, pelajaran PKn.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Ibda, 2012). Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga dengan Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Suharyanto, 2013).

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Selain itu juga dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bertenaga yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat yang diselenggarakan (Syam, N., 2011).

Berdasarkan observasi yang dilakukan tanggal 4 Februari 2020, yang dilaksanakan di SDN 07 Cijantung Pagi kelas III C. Masalah yang dihadapi adalah kurang nya media yang digunakan oleh guru. Di dalam sekolah SDN Cijantung 07 Pagi, belum ada media yang menunjang untuk pembelajaran PKN. Dan guru hanya menggunakan buku untuk memberikan pelajaran pada siswa. Sehingga siswa tidak tertarik dengan pembelajaran, sehingga siswa banyak yang ngobrol dengan teman sebangkunya ataupun bermain pesawat yang dibuat dari kertas.

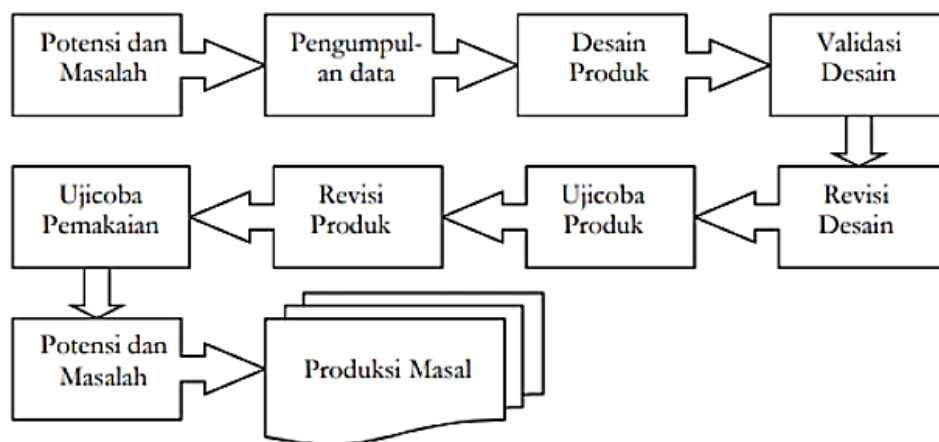
Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu (Sadiman dkk., 2014; Ismail, 2009).

*Rolling Ball* ini adalah permainan yang menggunakan bola kecil (bola plastik kecil) yang akan di gulingkan/dilemparkan dari atas papan/sterofom yang berisi beberapa paku (Ismail, 2009). Paku yang diperuntukan untuk halangan, agar siswa atau pemain tidak mengetahui kemana bola itu akan jatuh. Siswa harus menjawab atau menjelaskan apa yang di perintahkan pada kertas yang sudah ia dapatkan di depan kelas. Sehingga berdasarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *rolling ball* siswa dalam suasana menyenangkan pada saat belajar PKn yang selama ini dianggap siswa membosankan. Bila belajar dalam suasana menyenangkan, diasumsikan hasil belajar meningkat (Djamarah, 2010; Trianto, 2011). Oleh sebab itu penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball* dan disisipkan materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari hari.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan atau *R&D* (*research and development*). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2010) dan Margono (2020) disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Langkah-langkah penggunaan metode R&D

Keabsahan media yang dikembangkan diujikan kepada pakar media pembelajaran dan pakar materi (Muliawan, 2009). Masukan yang diberikan pakar-pakar tersebut menjadi acuan untuk menyempurnakan pengembangan media pembelajaran *rolling ball*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal peneliti melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Cijantung 07 Pagi, untuk mengetahui masalah dan dapat menghasilkan produk

berdasarkan analisi masalah. Adapun masalah yang ditemukan dan yang harus diberikan solusi adalah: (1) siswa hanya mengandalkan perwakilan kelompok dalam menyebutkan contoh Hak dan Kewajiban pada kehidupan sehari-hari, (2) Keadaan kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti menyatakan perlu adanya pengembangan dalam media pembelajaran yang menarik dan dapat memberi semangat siswa dalam belajar. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball*.

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan, selanjutnya melakukan perancangan media atau desain media yang ingin dikembangkan sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan dan hasil analisis kebutuhan. Desain media yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli, desain media tersebut jika perlu di revisi akan di revisi oleh peneliti, dan jika tidak ada yang perlu direvisi, akan dilanjutkan untuk uji coba lapangan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek Penilaian                            | Deskriptor                                                                                         | Skala Nilai |   |   |      |    |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---|---|------|----|
|                                            |                                                                                                    | 1           | 2 | 3 | 4    | 5  |
| Tampilan media                             | Ukuran media pas atau cocok untuk di bawa kemana mana                                              |             |   |   | ✓    |    |
|                                            | Media Rolling Ball jelas, sehingga siswa mudah memahami                                            |             |   |   | ✓    |    |
|                                            | Tampilan media Rolling Ball dapat menarik minat siswa untuk pembelajaran                           |             |   |   | ✓    |    |
|                                            | Media Rolling Ball ini tahan lama dan tidak mudah rusak                                            |             |   |   | ✓    |    |
|                                            | Media Rolling Ball mudah untuk dibawa ke mana mana                                                 |             |   |   | ✓    |    |
| Media dalam pembelajaran                   | Media sesuai dengan tujuan pembelajaran                                                            |             |   |   |      | ✓  |
|                                            | Media Rolling Ball dapat membuat siswa mudah mengulang dan mengingat lagi materi                   |             |   |   |      | ✓  |
| Keterlibatan siswa dalam menggunakan media | Media Rolling Ball dapat membuat siswa ikut dalam pembelajaran dengan senang                       |             |   |   |      | ✓  |
|                                            | Siswa dapat menggunakan media dengan aman tanpa pengawasan                                         |             |   |   | ✓    |    |
|                                            | Dengan menggunakan media Rolling Ball, dapat meningkatkan minat belajar siswa selama pembelajaran. |             |   |   |      | ✓  |
| Relevansi                                  | Media Rolling Ball relevan dengan kompetensi yang harus di kuasai                                  |             |   |   |      | ✓  |
| Jumlah                                     |                                                                                                    |             |   |   | 6    | 5  |
| Jumlah × Skor                              |                                                                                                    |             |   |   | 24   | 25 |
| Jumlah Total                               |                                                                                                    |             |   |   | 49   |    |
| Rata-rata                                  |                                                                                                    |             |   |   | 4,45 |    |

Tabel 1 menunjukkan bahwa media *Rolling Ball* mendapat skor rata-rata skor 4,45 hal ini berarti media pembelajaran pada kategori baik dan layak digunakan

sebagai media pembelajaran dalam kelas materi PKn. Sedangkan hasil uji oleh pakar materi disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli materi

| Aspek Penilaian | Deskriptor                                                                                     | Skala Nilai |   |   |      |    |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---|---|------|----|
|                 |                                                                                                | 1           | 2 | 3 | 4    | 5  |
| Relevan-si      | Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa                                     |             |   |   |      | ✓  |
|                 | Media <i>Rolling Ball</i> relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai                        |             |   |   | ✓    |    |
|                 | Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum                                                       |             |   |   |      | ✓  |
| Kuriku-lum      | Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa                                     |             |   |   |      | ✓  |
|                 | Media <i>Rolling Ball</i> relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai                        |             |   |   | ✓    |    |
|                 | Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum                                                       |             |   |   |      | ✓  |
| Isi Materi      | Isi materi pada media <i>Rolling Ball</i> sesuai dengan kompetensi Dasar (KD) dan indikator    |             |   |   |      | ✓  |
|                 | Bahasa yang digunakan di media <i>Rolling Ball</i> mudah di pahami oleh siswa                  |             |   |   |      | ✓  |
|                 | Sesuai dengan konsep Hak dan Kewajiban                                                         |             |   |   |      | ✓  |
| Interaksi       | Media mudah digunakan sehingga siswa bisa bermain sendiri tanpa pengawasan                     |             |   |   | ✓    |    |
|                 | Interaksi antara murid dan guru berjalan dengan lancar dengan adanya media <i>Rolling Ball</i> |             |   |   | ✓    |    |
| Pembelajaran    | Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelompok besar.                    |             |   |   | ✓    |    |
|                 | Pengguna media butuh melibatkan partisipasi aktif siswa.                                       |             |   |   | ✓    |    |
| Jumlah          |                                                                                                |             |   |   | 6    | 7  |
| Jumlah × Skor   |                                                                                                |             |   |   | 24   | 35 |
| Jumlah Total    |                                                                                                |             |   |   | 59   |    |
| Rata-rata       |                                                                                                |             |   |   | 4,53 |    |

Pada Tabel 2, dijelaskan bahwa media *Rolling Ball* materi yang terdapat dalamnya sudah mencakupi yang ada di buku tematik dan baik serta layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah mendesain media *rolling ball*, seperti Gambar 1. Desain *Rolling Ball* yang dikembangkan oleh peneliti, dan sudah mendapat penilaian baik oleh pakar, lalu diujicobakan kepada siswa. Hasil wawancara dengan beberapa siswa yang mencoba rata-rata menjawab memudahkan siswa dalam pembelajaran PKn pada materi Hak dan Kewajiban. Berikut suasana ujicoba media *Rolling Ball* kepada siswa.



**Gambar 1.** Desain Pengembangan Media *Rolling Ball*

Penggunaan media dapat dilihat pada Gambar 2 diatas, siswa cukup antusias dalam melakukan permainan dengan media tersebut. Hal ini sejalan dengan penemuan penelitian Suharyanto (2013) dan Syam, N (2011). Secara umum keduanya menemukan bahwa pembelajaran PKn yang diajarkan menjadi lebih menarik dan tidak membuat bosan siswa SD saat mempelajarinya jika dibuat suasana belajar menarik dengan bantuan media yang membangun kreativitas.



**Gambar 2.** Suasana Ujicoba Penggunaan Media *Rolling Ball*

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan sudah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, didapatkan rata-rata 4,45 (ahli media) yang dikategorikan baik, lalu rata-rata 4,53 (ahli materi) yang dikategorikan baik, serta dari angket siswa mendapat rata-rata 4,45 yang dikategorikan sangat baik. Jadi dari keeseleruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa *Rolling Ball* materi Hak dan Kewajiban cukup baik untuk digunakan.

## REFERENSI

- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Sadiman, A. S., Harjito, H., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ashar, F. (2005). *Dasar Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibda, F. (2012). Pendidikan moral anak melalui pengajaran bidang studi PPKn dan pendidikan agama. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12(2).
- Ikhsan, F. (2005). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Riseka Cipta.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muliawan. (2009). *Tipe Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Suharyanto, A. (2013). Peranan pendidikan kewarganegaraan dalam membina sikap toleransi antar siswa. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA* (Journal of Governance and Political Social UMA), 1(2), 12.
- Syam, N. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(XV), 108-112.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.